

MANUELA UJEVIĆ VUKIĆ*

Igrifikacija u nastavi hrvatskoga jezika u srednjoj školi

Današnji svijet donosi brojne promjene, posebno u život i rad djece, učenika i mladih. Brz razvoj tehnologije okružuje nove generacije od najranije dobi – koriste se računalima, tabletima i mobilnim telefonima te veliki dio vremena provode igrajući igre. Upravo je zato uporaba igrificiranih materijala prilika za povećanje interesa, motivacije i međusobne povezanosti učenika u obrazovanju u njihovu prirodnome digitalnom okružju.

Igrifikacija je razmjerno nov pojam u hrvatskome obrazovnome sustavu iako su zasigurno igrificirani materijali postojali u učionicama i prije. Godine 2015. Ružić i Dumančić prvi put upotrebljavaju naziv *igrifikacija* u hrvatskome znanstvenom kontekstu i definiraju ga kao korištenje elementima igre u okružjima koja nisu igre u cilju poticanja motivacije, povećanja angažiranosti i utjecaja na ponašanje učenika. U kontekstu obrazovanja to znači da se elementi koji su inače tipični za igre (npr. bodovi, razine, izazovi, značke, vremenska ograničenja, priče, povratne informacije u stvarnome vremenu) primjenjuju u nastavnome procesu kako bi se učenici više uključili u njega, povećala njihova motivacija za sudjelovanje u nastavnome procesu, olakšalo usvajanje znanja na zanimljiv i interaktivan način te razvile vještine poput rješavanja problema, timskoga rada i strateškoga razmišljanja.

Igrifikacija ne znači samo igranje igara u učionici. To je pedagoški pristup koji se koristi strategijama iz svijeta igara kako bi učinio učenje zabavnijim, dinamičnijim i učinkovitijim. Cilj igrifikacije nije samo zabava, nego stvaranje pozitivnoga i poticajnoga okružja za učenje, u kojemu učenici postaju aktivni sudionici procesa, a ne pasivni promatrači.

Godine 2023. Hrvatska akademska i istraživačka mreža – CARNET u sklopu projekta *e-Škole: Uspostava sustava razvoja digitalno zrelih škola* izdala je *Smjernice za igrifikaciju nastavnog procesa* uz podršku Ministarstva znanosti, obrazovanja i mladih. Te smjernice pružaju školama konkretne preporuke i primjere kako se koristiti elementima igre u obrazovnome procesu, ali su također i važan korak prema modernizaciji obrazovnoga sustava u Hrvatskoj.

Stavovi nastavnika o igrifikaciji

Plantak Vukovac i sur. (2018.) istraživali su stavove nastavnika o korištenju igrama u nastavi. Tada je većina nastavnika izjavila kako nije upoznata s konceptom igrifikacije, a najviše je to bilo prisutno kod nastavnika s višegodišnjim radnim iskustvom. Ispitivanjem je utvrđeno da se igrificirani materijali nešto češće upotrebljava u srednjim školama i to na predmetima Matematika, Hrvatski jezik i onima na kojima se poučavaju strani jezici.

* Manuela Ujević Vukić psihologinja je u Srednjoj školi Ivana Lucića u Trogiru.

2023. godine Vrcelj i suradnici ponavljaju istraživanje iz 2018. te utvrđuju da je ovoga puta većina nastavnika ipak upoznata s konceptom igrifikacije, što se može pripisati brojnim edukacijama organiziranim uz podršku MZO-a i AZOO-a, ali i pandemiji bolesti COVID-19, kad su nastavnici bili prisiljeni održavati nastavu na mreži. Međutim, njihovo poznavanje digitalnih alata za igrifikaciju pokazalo se nedostatnim. Nastavnici se najviše koriste digitalnim alatima kao što su *Kahoot!* i *Loomen*. Za razliku od prethodnoga istraživanja, ta studija nije pokazala znatnu povezanost između radnoga iskustva učitelja i njihove sklonosti igrifikaciji kao ni povezanost s predmetima koje predaju.

Stavovi srednjoškolaca o igrifikaciji

Pofuk (2020.) raspravlja o različitim istraživanjima povezanim s primjenom igara u srednjim školama, pri čemu se ističe da su rezultati često kontradiktorni te da ne postoji jednoznačan zaključak o učinkovitosti primjene edukacijskih igara u toj dobi. Sherlock (2017.; prema Pofuk 2020.) smatra kako je igrifikacija najuspješnija kod srednjoškolaca jer su dovoljno kognitivno zreli za složenije koncepte, ali im je igra i dalje zabavna i zanimljiva, za razliku od studenata i starijih osoba.

Pufuk (2020.) također pokazuje kako srednjoškolci ipak iskazuju pozitivan stav prema igrifikaciji, pri čemu je najmanji entuzijizam vidljiv kod maturanata koji su usredotočeni na državnu maturu.

Igra u nastavi hrvatskoga jezika

Učenici nerijetko osjećaju strah i nelagodu na nastavi hrvatskoga jezika, osobito u srednjoj školi zbog zahtjevnijega sadržaja i državne mature. Iako su igre u udžbenicima hrvatskoga jezika rijetko zastupljene, učitelji ih mogu samostalno osmisлити kako bi nastava bila zanimljiva, dinamična i učinkovita.

Brekalo (2021.) pokazuje kako se igra kao metodički postupak primjenjuje u nastavi hrvatskoga jezika. Većina nastavnika hrvatskoga jezika vidi brojne prednosti igre, no dio njih ističe i određene nedostatke, poput potrebe za dodatnom pripremom i planiranjem.

Ispitani nastavnici naveli su brojne jezične igre koje primjenjuju u poučavanju hrvatskoga jezika: gluhi telefon, asocijacije, kaladont, riječ na riječ, potraga za značenjem, pogodi tko sam, čovječe ne ljuti se, jezični domino, crni Petar, igra kipova, upravljanje robotom, kvizovi, spajanje jezičnih parova, vrijeme, abecedna oluja ideja, *alias*, pantomima, domino, *memory*, igra vješala, govorni lanac, tenis riječima, država, grad, selo, anagram, reci suprotno, nastavi rečenicu, rebusi, *escape room*, igra od rečenice do priče, dramatizacije, premetaljke, voćna salata, jezikolomci, igra zanimanja, igra novinara, igra meteorologa, igra pravogovora i pravopisa/lektora... Tek je nekoliko nastavnika navelo specifično digitalne igre.

Iako ih nastavnici nisu imenovali, digitalni su alati kojima bi se mogli koristiti u nastavi hrvatskoga jezika brojni: *Bubbl.us* (izrada umnih mapa), *BookCreator* (izrada digitalnih knjiga), *Kahoot* (izrada kvizova), *Linoit* (samoljepljivi listići), *Wizer* (nastavni listić) i sl.

Nastavnica hrvatskoga jezika Suzana Čajić (2021.) osmislila je projekt *Digitalna lektira*, u kojemu su učenici obrađivali djela za cjelovito čitanje na neoubičajen način, koristeći se digitalnim alatima kao što su: *Pixton*, *Bookcreator*, *Canva*, *Newspaperclub*, *Thinglink*, *Zeob*, *WordArt* i *Miro*.

Korištenje digitalnim alatima unosi svježinu i kreativnost u obradu lektire. Učenici se lakše zainteresiraju jer je pristup bliži njihovom svakodnevnom načinu komunikacije i rada, koji je često digitalan. Projekt istodobno potiče razvoj digitalne pismenosti – učenici ne samo da čitaju i analiziraju književna djela, nego uče kako se koristiti suvremenim alatima za prezentaciju znanja, što je u 21. stoljeću važna vještina.

Projekt spaja jezične, umjetničke i informatičke vještine. Tako učenici povezuju znanja iz različitih područja i uče promišljati na integrirani način. Digitalna lektira primjer je suvremene, poticajne i učenicima bliske nastave koja ne zanemaruje ciljeve kurikula, nego ih obogaćuje alatima i metodama koje povećavaju angažman i razumijevanje.

U Srednjoj školi Ivana Lucića Trogir u sklopu nastave hrvatskoga jezika nastavnica je tijekom održavanja nogometnoga prvenstva osmislila zadatak u kojemu su učenici trebali složiti nogometnu momčad sastavljenu od glavnih likova iz lektirnoga djela. Aktivnost je naišla na iznimno pozitivan odjek među učenicima jer je spojila njihova osobna zanimanja s nastavnim sadržajem. Učenici su morali analizirati osobine likova kako bi ih mogli rasporediti na odgovarajuće pozicije u timu (npr. vođa tima kao kapetan, domišljat lik kao vezni igrač i sl.), čime su dodatno razvijali razumijevanje karakterizacije likova i međuljudskih odnosa u književnome djelu. Takav pristup ne samo da potiče kreativnost i motivaciju za čitanje, nego razvija i vještine argumentiranja, timskoga rada te povezivanja književnosti s kontekstom izvan učionice. Uvođenjem elemenata igrifikacija i aktualnih društvenih događanja tradicionalna lektira dobiva suvremeniji i učenicima bliži oblik.

Igre u *Hrvatskome mrežnom rječniku* – *Mrežniku*

Mrežnik je znanstveni projekt Instituta za hrvatski jezik kojemu je cilj izraditi mrežni rječnik hrvatskog jezika namijenjen širokomu krugu korisnika, uključujući izvorne govornike, učenike i neizvorne govornike hrvatskoga jezika. Ono što *Mrežnik* čini posebno zanimljivim i inovativnim, njegova je igrificiranost – uvođenje jezičnih igara koje korisnicima omogućuju učenje i uvježbavanje hrvatskoga jezika kroz zabavu, razvijaju natjecateljski duh i interaktivne aktivnosti.

Igre osmišljene za *Mrežnik* omogućuju uvođenje jezičnih sadržaja kroz igru u nastavu hrvatskoga jezika. Učenici, osobito u višim razredima, cijene kad se nastava povezuje s tehnologijom i kad mogu učiti aktivno, a ne pasivno. Takav način rada ostvaruje brojne ishode iz kurikula za hrvatski jezik (primjena jezičnoga znanja u praktičnim i problemskim situacijama, samostalno istraživanje izvora i učenje s pomoću digitalnih alata, primjena različitih strategija učenja i istraživanja jezičnih pojava itd.).

U nastavi hrvatskoga jezika u srednjoj školi mogu se npr. upotrijebiti ove igre: *Nauči mocijske parnjake*, *Pravopisna igra*, *Igra prepoznavanja naglaska*, *Nauči antonime/sinonime*, *Križaljka s frazemima* itd. Osim učenja hrvatskoga jezika, igre su se pokazale osobito korisnima i kod učenika ekonomskoga smjera, npr. u predmetu Poslovna komunikacija, jer osim što ovladavaju hrvatskim jezikom, učenici usvajaju i osnove računalne daktilografije i desetoprstnoga slijepog pisanja, posebno igrajući igre *Utiplekaj riječi* i *Utiplekaj riječi s glasovnim promjenama*.

Igre se mogu upotrijebiti u različitim nastavnim kontekstima i prilagoditi se različitim ciljevima i temama. Primjerice, igre se mogu upotrijebiti kao uvod u novu nastavnu jedinicu. Igra *Utiplekaj riječi s glasovnim promjenama* može se pokazati na početku sata o glasovnim promjenama, a učenici, na temelju riječi koje su se pojavile u igri, sami pogađaju temu sata. Na taj se način potiče induktivno razmišljanje i aktivno uključivanje u nastavni proces.

Osim toga, igre su vrlo korisne za ponavljanje i utvrđivanje gradiva. Igra *Nauči mocijske parnjake* pomaže učenicima u uvježbavanju značenjskih razlika te u usvajanju nastavnoga sadržaja povezanoga s rodnom imenica, tvorbom ženskih mocijskih parnjaka i jezičnom normom. Igra *Križaljka s frazemima* može se upotrijebiti za ponavljanje frazema, nakon čega učenici mogu osmisлити vlastite rečenice ili kratke priče u kojima ih upotrebljavaju.

U nastavi je posebno korisna mogućnost individualizacije – igre se mogu zadavati različitim skupinama učenika ovisno o njihovim interesima, predznanju i tempu rada. Brži učenici mogu rješavati dodatne izazovne igre, dok učenici kojima treba više vremena mogu igrati jednostavnije inačice ili igrati u paru.

Igre iz *Mrežnika* prikladne su i za timski rad, problemske zadatke, istraživačko učenje te kreativno pisanje. Nakon igranja učenici mogu istraživati podrijetlo izraza, objašnjavati jezične pojave, izrađivati vlastite kvizove ili pisati tekstove utemeljene na riječima iz igara. Igre također mogu biti domaća zadaća, sredstvo za praćenje napretka ili završna aktivnost na satu.

Zaključak

Igrifikacija u obrazovanju, osobito u nastavi hrvatskoga jezika u srednjoj školi, pokazuje se kao učinkovit pedagoški pristup koji motivira učenike, potiče njihovu aktivnost i olakšava usvajanje znanja kroz zabavu i interakciju. Unatoč početnoj neupućenosti, sve je više onih nastavnika koji prepoznaju prednosti igrifikacije, posebno uz potporu digitalnih alata i suvremenih projekata poput *Mrežnika*. Igre u nastavi pridonose razvoju jezičnih i digitalnih vještina, timskomu radu, kreativnosti i kritičkomu mišljenju. Prilagodljivost igara različitim potrebama učenika dodatno potvrđuje njihovu vrijednost u suvremenome obrazovanju. Zaključno, igrifikacija nije samo trend, nego konkretan korak prema modernijoj, pristupačnijoj i učenicima bližoj nastavi.